INSTITUTO POLITÉCNICO DA GUARDA
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO

Relatório de Estágio

João Miguel Moura de Brito

Julho, 2008

**RELATÓRIO FINAL A OBTENÇÃO DO GRAU DE NIVEL 4
EM DESENVOLVIMENTOS DE PRODUTOS MULTIMÉDIA**

Local de Estágio: Sentido Comum – Soluções de Tecnologia e Marketing

Estagiário: João Miguel Moura de Brito

Orientador de Estágio: Prof.ª Sandrina Clara

Duração do Estágio: 3 Meses

Período de Estágio: 17 de Março a 17 de Junho

ESTRUTURA DO RELATÓRIO

Introdução – Apresenta o estágio realizado.

O Estágio – Importância do estágio e apresentação da empresa onde este decorreu.

Actividades desenvolvidas – Descrição do trabalho realizado durante o estágio.

Conclusão – Sumariza a experiência profissional vivida durante o estágio.

Glossário – Significado de vocabulário de uso específico que pode ser encontrado durante o relatório.

AGRADECIMENTOS

Como não poderia deixar de o fazer, agradeço aos professores do Curso de Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia, pela partilha dos seus importantes conhecimentos.

Dirijo um especial agradecimento à minha professora e orientadora na empresa Sentido Comum, Sandrina Clara, por todo o apoio e atenção dispensados.

Ao Eng.º Francisco Ribeiro que, desde o primeiro dia, me fez sentir como parte integrante da equipa na empresa.

À minha colega de estágio Tânia Miguel pela partilha e entreajuda que existiu durante o estágio.

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS

INTRODUÇÃO

O presente relatório tem como objectivo fundamental a descrição de todas as actividades do estágio, desenvolvidas na empresa Sentido Comum, no período compreendido entre 17 de Março e 17 de Junho de 2008, enquadradas na componente prática do Curso de Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia ministrado pela Escola Superior de Tecnologia e Gestão da Guarda.

O ESTÁGIO

As condições essenciais para que uma empresa tenha êxito consistem em identificar as necessidades dos seus públicos e corresponder aos mesmos com o maior sucesso. A satisfação do cliente leva a garantir a sua lealdade e a obter uma boa reputação e confiança nos seus serviços.
A empresa Sentido Comum foi onde decorreu o meu estágio, motivo pelo qual considero conveniente fazer uma apresentação da mesma.
A Sentido Comum, sediada na cidade da Guarda, propõe-se oferecer "soluções gráficas e tecnológicas com todo o rigor adaptadas às necessidades específicas de cada cliente". Propõe o desenvolvimento de trabalhos de comunicação, que vão desde a imagem institucional à divulgação online da empresa com um "know-how" nas áreas do design gráfico e multimédia.

ACTIVIDADES DESENVOLVIDAS DURANTE O ESTÁGIO:

O primeiro contacto com a empresa foi bastante facilitado pelo facto da responsável do estágio na empresa, a Professora Sandrina Clara, ter sido também a professora da disciplina Design Gráfico durante o CET e por ter como companheira de estágio a Tânia Miguel, colega de turma do mesmo Curso.

Desde o início que me senti como um membro da equipa de trabalho e procurei sempre tirar o máximo partido de todas as aprendizagens que pudesse adquirir com os trabalhos que me eram propostos.

Tomando em consideração os objectivos idealizados pelo cliente para um determinado serviço, trabalhávamos em equipa para encontrar a melhor solução que fosse de encontro às suas expectativas. Ver o cliente satisfeito com o projecto apresentado servia sempre de motivação para querer fazer mais e melhor.

Ao longo do estágio tive a oportunidade de colocar em prática muitos dos conhecimentos adquiridos no Curso, mas que exigiu igualmente estudo/pesquisa para a realização dos trabalhos propostos.

Apresenta-se uma descrição sucinta de trabalhos por mim desenvolvidos e outros em que colaborei para as seguintes empresas:

Sentido Comum – Soluções de Tecnologia e Marketing

-Introdução em Flash para o Cd Interactivo da empresa.

Ilustração 1 – Introdução do CD Sentido Comum

Ás d'Aprender – Apoio Escolar e Formação Profissional

-Proposta de design para o Layout do Site;

-Banner em Flash.

Ilustração 2 - Às d'Aprender

Ask me Lisboa

-Banner em Flash.

Ilustração 3 - Banner Ask me Lisboa

Baby Style

-Banner em Flash;

-Botão “Novidades” animado.
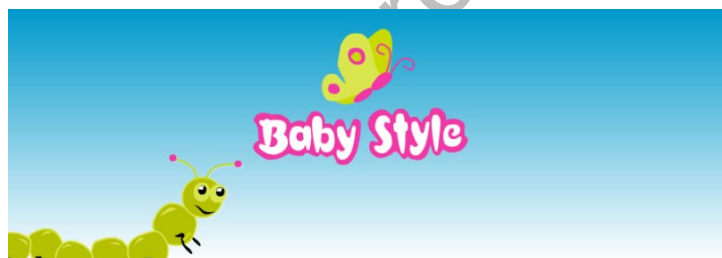
Ilustração 4 - Banner da Baby Style

Ilustração 5 - Botão Novidades

Clínica CG

-Criação de uma apresentação em PowerPoint de um Curso para Assistentes Dentárias. Deste, desenvolveu-se também uma versão em Flash.

Ilustração 6 - PowerPoint Clínica CG

CMDL – Clínica Médica de Depilação Laser

-Mapa com animações em Flash;

-Actualização de conteúdos da página da Internet.

Ilustração 7 - Mapa CMDL

Construções Jaime Mendo

-Elaboração de textos para colocar no site;

-Aplicação de slices, corte e exportação do design para ser programado e colocado online.

-Digitalização e tratamento de imagens no Photoshop;

Ilustração 8 - Construções Jaime Mendo

Cortinas Gigante Lda.

-Criação de todos os conteúdos Flash do site (Ex: galeria de imagens, botões, ...);

-Alteração do aspecto gráfico do site conforme instruções do cliente;

-Tratamento de imagens;

- Aplicação de slices, corte e exportação do design para ser programado e colocado online.

Ilustração 9 - Cortinas Gigante

Grande Hotel de Luso

-Proposta de design para o Layout do site;

-Desenvolvimento de conteúdos Flash para complementar o site.

Ilustração 10 - Grande Hotel de Luso

Grupo Desportivo e Recreativo das Lameirinhas

-Design de Cartões para o recrutamento de jogadoras para a equipa de Basquetebol Feminino;

-Cartaz de divulgação do início dos Treinos de Captação de Juniores de Futsal;

-Actualização de conteúdos da página da Internet.

Ilustração 11 - Cartão GDRL

Hospedaria do Convento

-Banner em Flash;

-Tratamento de imagens para colocar no site;

-Design de uma maqueta das infra-estruturas da Hospedaria;

- Aplicação de *slices*, corte e exportação do design para ser programado e colocado online.
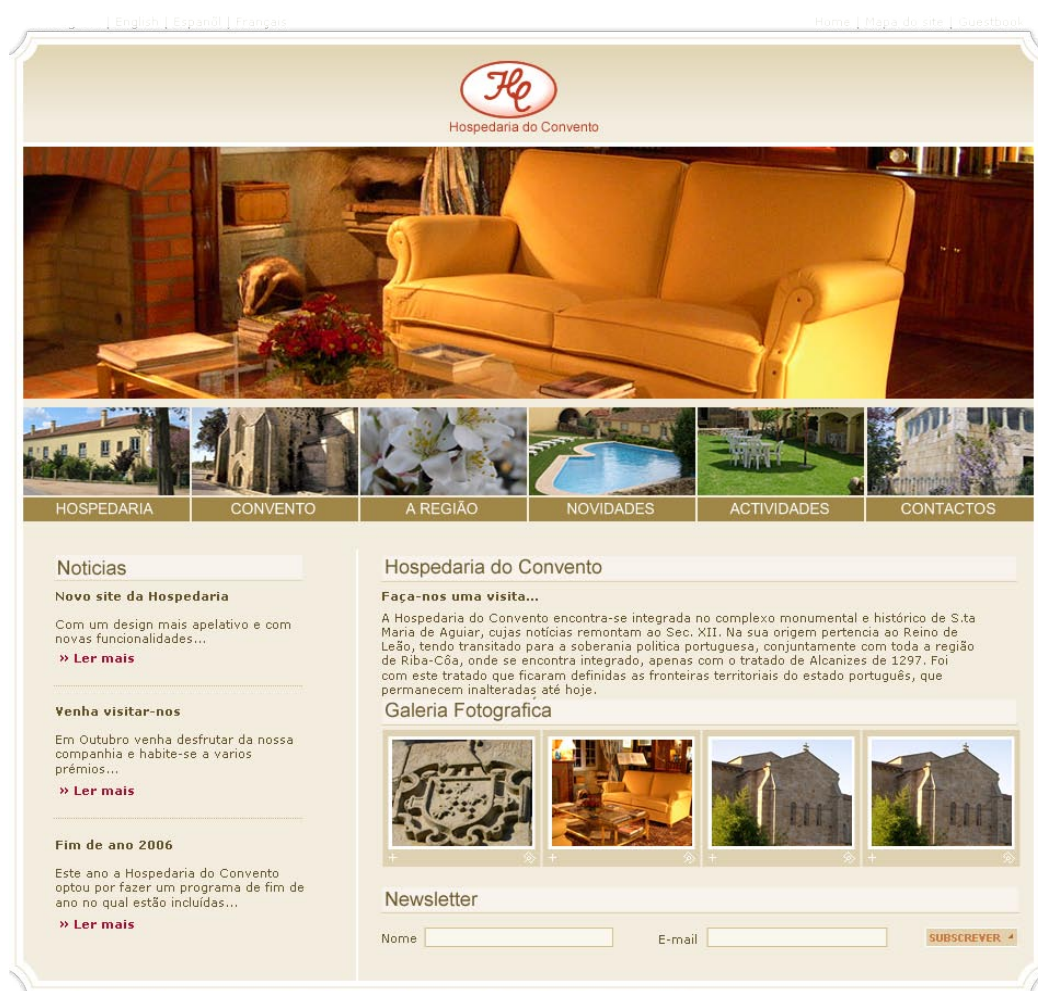
Ilustração 12 - Hospedaria do Convento

Hotel Almedina

-Proposta de design para o Layout do Site;

-Complemento com: som, conteúdos em Flash e imagem.
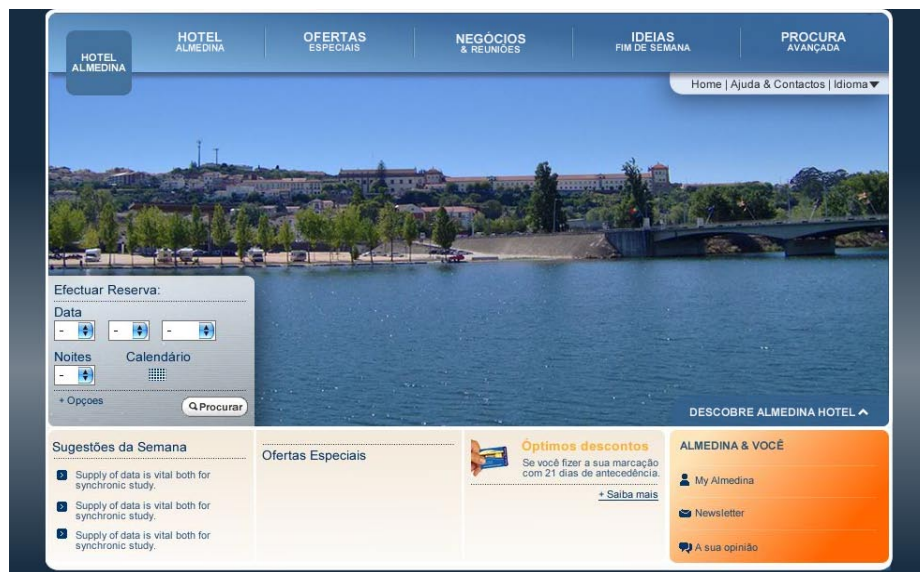
Ilustração 13 - Hotel Almedina

Joalto

-Criação do site em Flash;

-Alteração de alguns aspectos gráficos do site, conforme instruções do cliente;

-Desenvolvimento de algum código de programação do site;

-Design do esquema dos trajectos da Rede de Expressos da Empresa.

Ilustração 14 - Joalto

CoolKids

Este foi dos trabalhos que maior tempo me ocupou do estágio e que mais prazer deu em realizar. Permitiu desenvolver a minha criatividade/imaginação e aprofundar os meus conhecimentos em Flash (grafismo e código). Por serem jogos pedagógicos, destinados a crianças dos 6 aos 9 anos de idade, todos têm muita interactividade e animação, sem esquecer a simplicidade necessária para o público a que se destinam. As reuniões com o cliente foram frequentes e também serviram para vivenciar a outra parte importante do trabalho de um designer: o contacto com o cliente, a percepção dos seus objectivos, cumprir prazos e apresentar resultados eficazes.

Por ter considerado este trabalho bastante interessante e motivador, criei conteúdos por iniciativa própria que posteriormente foram apresentados ao cliente e que este considerou bastante oportunos, sendo aprovados para constituírem o projecto.

Vou fazer então uma breve descrição do trabalho que criei para a CoolKids:

Menu CoolKids

Este é o menu de selecção de jogos, no qual se pode escolher o tipo de jogo que se pretende jogar, dentro das categorias Casa, Ambiente, Estrada e Higiene. Contém várias animações e som.

Ilustração 15 - Menu Coolkids

Jogo “Casa de Banho”

No jogo da Casa de Banho, o jogador tem que descobrir os elementos que estão mal ou que são perigosos numa casa de banho e clicar com o ponteiro do rato sobre eles.
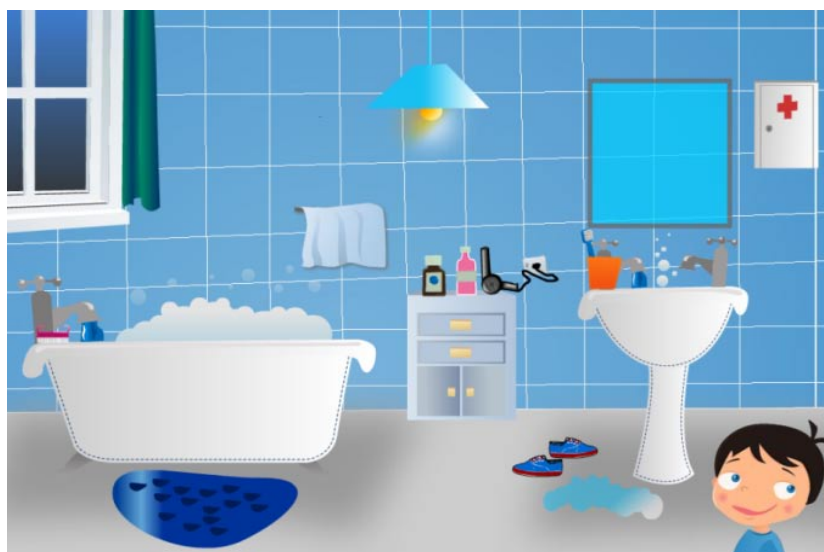
Ilustração 16 - Jogo Casa de Banho

Jogo “Casa Ecoponto”

No jogo Casa Ecoponto, o jogador tem que descobrir e arrastar com o ponteiro do rato os elementos recicláveis para os locais apropriados, que vai encontrando através dos vários níveis do jogo.
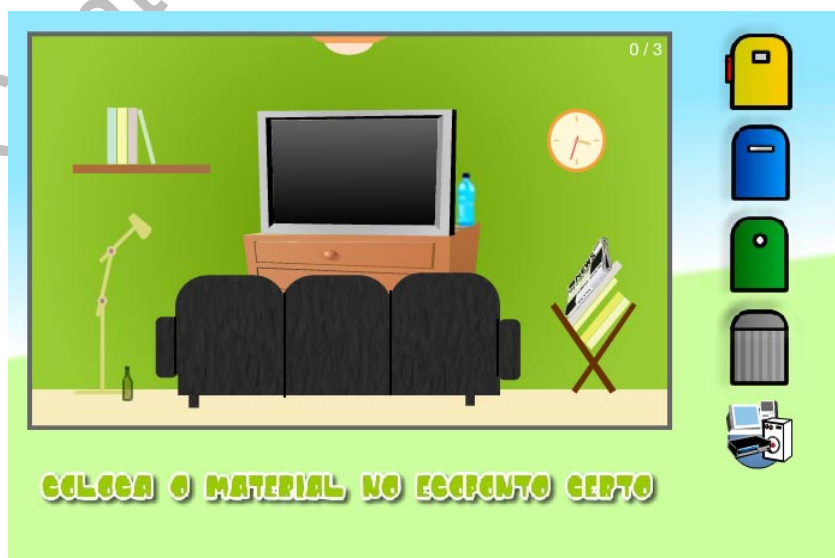
Ilustração 17 - Jogo Casa Ecoponto

Jogo “A Estrada”

No jogo A Estrada, o jogador através de vários níveis de jogo tem que pôr em prática os seus conhecimentos sobre a circulação de peões na estrada. Dispõe de instruções para melhor percepção do objectivo do jogo.

Ilustração 18 - Jogo a Estrada

Jogo “Da Memória”

O Jogo da Memória é um jogo de lógica para desenvolver o raciocínio. O jogador tem que formar pares iguais de entre os sinais que aparecem em jogo. Os sinais de inicio estão escondidos e aparecem de forma aleatória, de modo a que o jogador nunca saiba onde estes se encontram.

Ilustração 19 - Jogo da Memória

Jogo “Das Sombras”

Este é mais um jogo de lógica para o jogador pôr em prática o seu raciocínio. É um jogo simples, mas divertido. O objectivo é descobrir a sombra correspondente á imagem que aparece. Ao longo dos níveis a identificação da sombra vai sendo mais difícil!

Ilustração 20 - Jogo das Sombras

Jogo “Do Puzzle”

Este é um simples e tradicional jogo de puzzle em que o objectivo do jogador é escolher e ordenar de forma correcta, dentro do tabuleiro de jogo, as peças de modo a formar uma imagem de fundo.
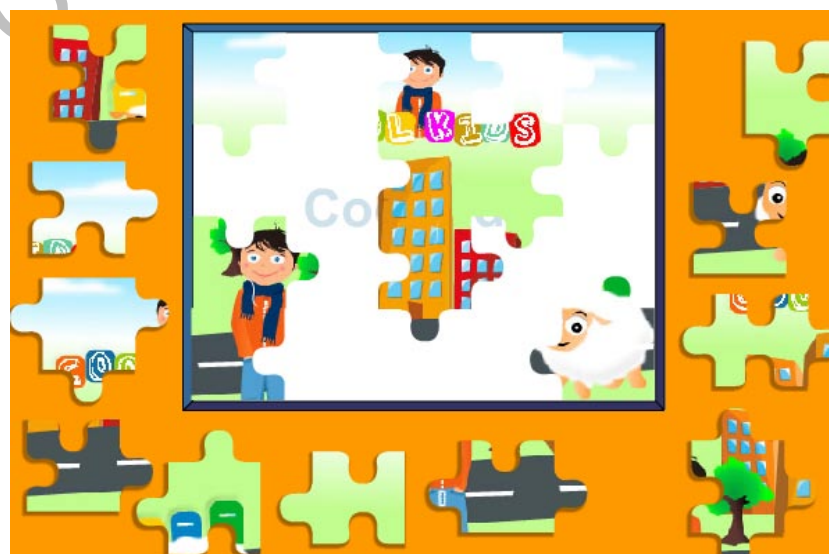
Ilustração 21 - Jogo do Puzzle

Jogo “Do Quarto”

No Jogo do Quarto, o jogador encontra um quarto todo desarrumado. Assim, o jogador tem que descobrir os elementos e organizá-los, clicando com o ponteiro do rato sobre eles, de modo a que o quarto fique organizado.

Ilustração 22 - Jogo do Quarto

Jogo “CoolKids Quizz”

Neste jogo, o jogador dispõe de um teste para pôr em prática todos os seus conhecimentos dentro das áreas abordadas nos diferentes jogos em que pode participar. Apenas uma resposta é considerada certa, sendo que no fim do jogo é apresentado o resultado.
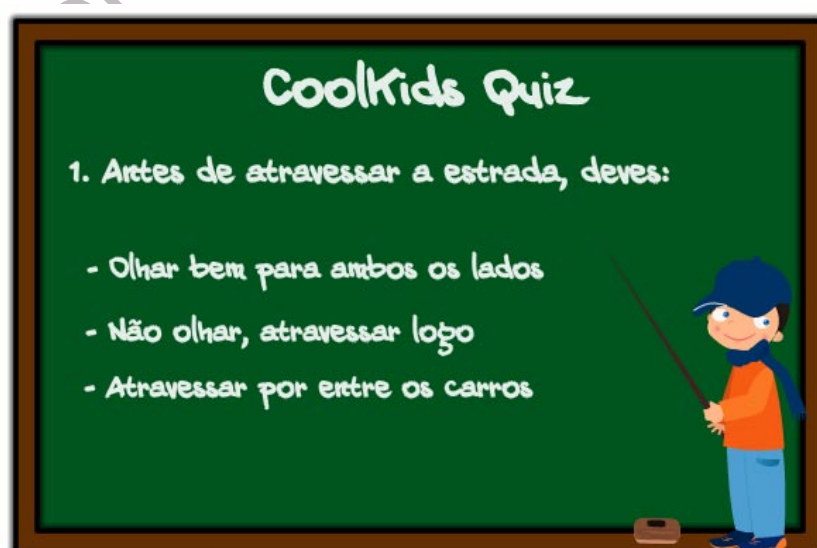
Ilustração 23 - Jogo CoolKids Quizz

Jogo “Ecoponto”

Este é um jogo para o jogador por em prática os seus conhecimentos sobre a reciclagem. O objectivo e colocar os elementos no respectivo ecoponto.
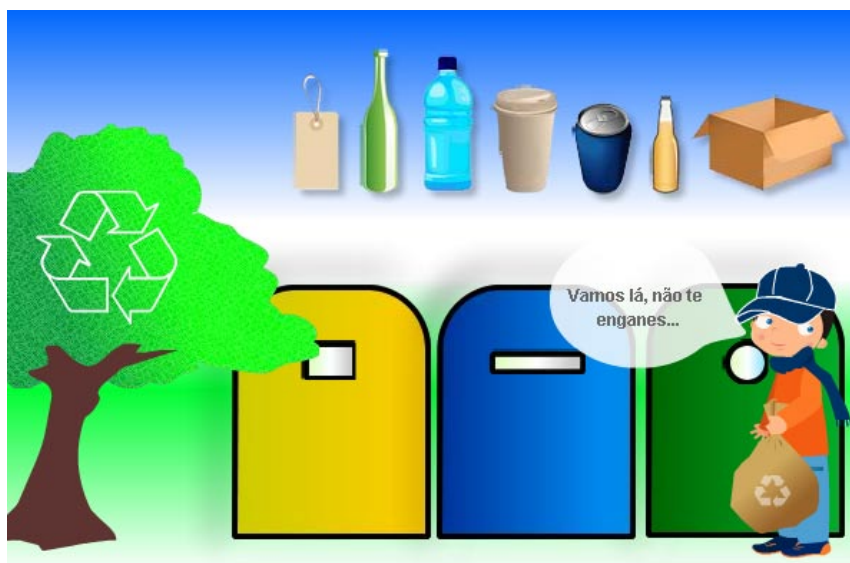
Ilustração 24 - Jogo Ecoponto

Jogo “Roda dos Alimentos”

No jogo Roda dos Alimentos o objectivo é colocar os alimentos que vão aparecendo no prato do cozinheiro, no respectivo grupo alimentar. Se o alimento for colocado no grupo certo vai aparecer uma pergunta referente a esse alimento.

Ilustração 25 - Jogo Roda dos Alimentos

Manual de Word 2003 Ilustrado

-Elaboração de Manual de Word 2003 com as matérias principais;

-Criação e tratamento de imagem para ilustração do manual.

2.6 *Formatação do Parágrafo*

Um parágrafo é criado ao digitar texto e, em seguida, pressionando a tecla Enter. O parágrafo pode ser uma única palavra, uma única frase, ou várias frases. Você pode mudar a aparência de um parágrafo, alterando o seu alinhamento, o espaçamento de linha, e o espaço antes e depois dele. Você também pode colocar rebordos à sua volta dele e sua sombra/fundo.
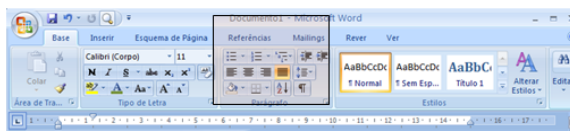
Ilustração 26 – Ex. de Ilustração

Oxibeiras

- Aplicação de slices, corte e exportação do design para ser programado e colocado online.
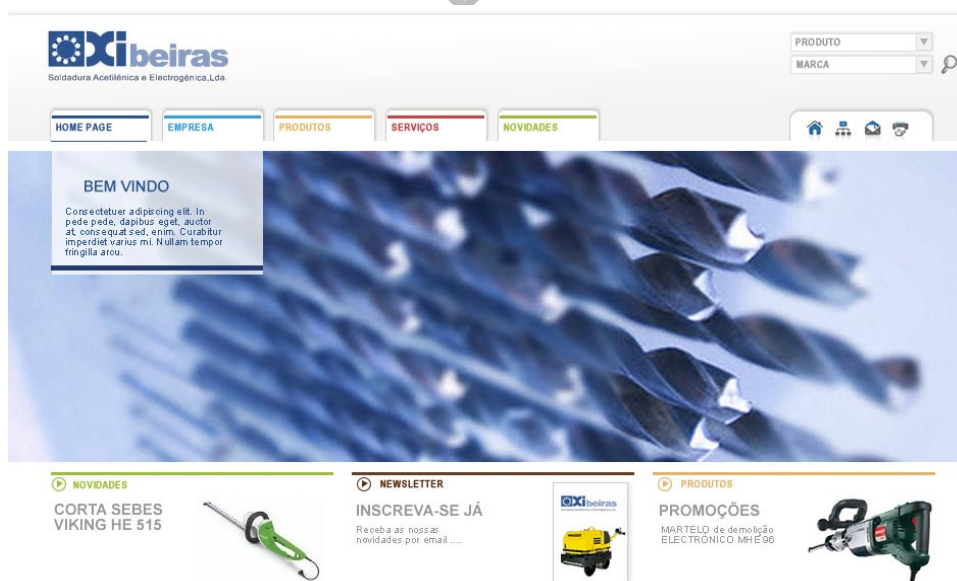
Ilustração 27 - Oxibeiras

Quinta de Stº.António

-Edição e conversão de vídeos;

-Através de um clipe vídeo foi feita uma animação em flash para colocar no site da Internet.

Ilustração 28 - Exemplos de vídeos convertidos

SMAS Guarda

-Botões em flash para o site;

-Criação do manual de utilização do gestor de conteúdos do site;

-Edição de imagens.
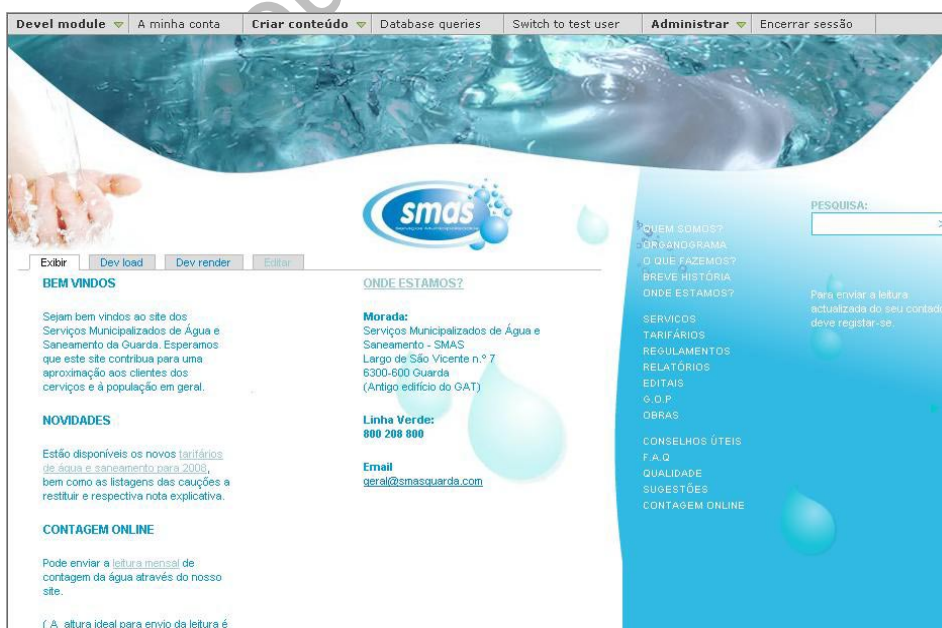
Ilustração 29 - SMAS Guarda

Fontes Seguros

-Actualização de conteúdos da página da Internet.
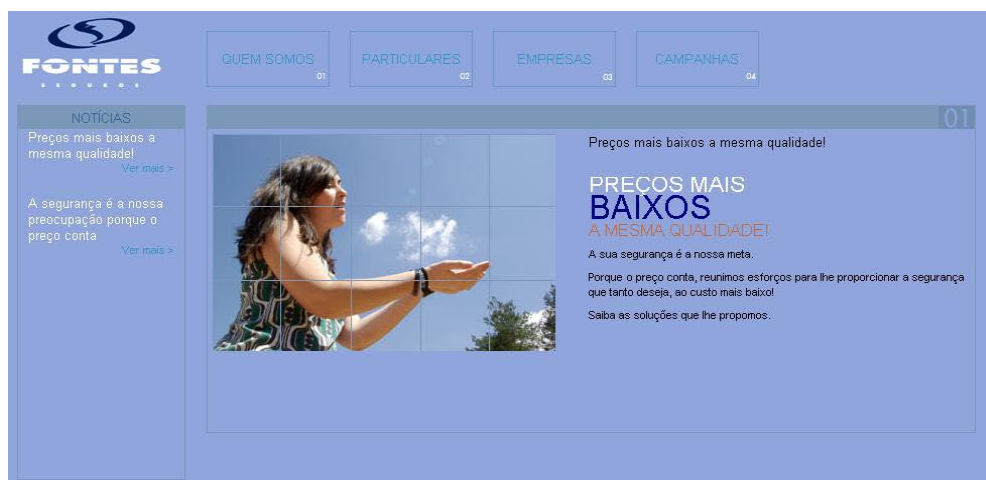
Ilustração 30 - Fontes Seguros

CONCLUSÃO

Qualquer experiência profissional é enriquecedora e a presente foi de âmbito bastante variado. Apesar da sua duração relativamente curta (3 meses) tive a oportunidade de pôr em prática os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso, desde tratamento de imagem, vídeo, som, Web design, programação, conteúdos textuais e muitos outros conhecimentos importantes no âmbito da criação de produtos multimédia.

O estágio revelou-se bastante enriquecedor e proveitoso; foi como o construir das paredes de um empreendimento, ou seja, o do meu enriquecimento profissional e pessoal. Os alicerces foram, sem dúvida, toda a componente curricular do curso sem esquecer de referir as excelentes condições físicas, materiais e humanas que encontrei para poder trabalhar.

GLOSSÁRIO

Banner - Imagem, geralmente de forma rectangular, que se insere numa página Web e que pretende chamar a atenção do leitor com uma mensagem que pode ter um carácter publicitário.

Flash - O Flash é um programa da família da Adobe para criação de gráficos vectoriais e animações interactivas para a internet. Esta tecnologia é bastante utilizada para criar interfaces de navegação, ilustrações, longas animações ou outros efeitos de alta qualidade gráfica.

Know – How - É o conhecimento de como executar alguma tarefa.

Maqueta - É uma representação em escala de grandes estruturas, objectos, etc.

Layout - É um esboço que mostra a distribuição física, tamanhos e pesos de elementos como texto, gráficos ou figuras num determinado espaço.

Online - significa estar disponível para acesso em tempo real.

PowerPoint – Programa da Microsoft muito utilizado para criar apresentações dinâmicas e de grande impacto.

Site - É o conjunto de páginas ou lugar no ambiente Web da Internet que é ocupado com informações (texto, fotos, animações gráficas, sons e até vídeos) de uma empresa ou de uma pessoa. É também o diminutivo de website.

Slices – Ferramenta que pode ser encontrada em programas como o Fireworks, que serve para recortar imagens em secções rectangulares, conhecidas como fatias, para que possa aplicar efeitos Web, como links, sobreposições e animações, a diferentes áreas da mesma imagem. Serve também para exportar apenas uma determinada área de uma imagem.